

LAPORAN SKRIPSI

**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA SD
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMİYAH GEBOG KUDUS)**

**Oleh :
Riza Adlan Rifqi
2010-51-056**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2015

LAPORAN SKRIPSI

**GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA SD
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMİYAH GEBOG KUDUS)**

**Oleh :
Riza Adlan Rifqi
2010-51-056**

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA
SD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMIYAH GEBOG
KUDUS)

SAYA : RIZA ADLAN RIFQI

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika ini disimpan di Perpustakaan Program Studi
Teknik Informatika Universitas Muria Kudus dengan syarat-syarat kegunaan sebagai
berikut:

1. Skripsi adalah hal milik Program Studi Teknik Informatika UMK Kudus.
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK dibenarkan membuat salinan untuk tujuan referensi saja.
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi perguruan tinggi.
4. Berikan tanda ☒ sesuai dengan kategori Skripsi.

☐

Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan/kepentingan Negara Republik Indonesia)

☐

Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan tempat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒

Biasa

Penulis

Riza Adlan Rifqi
201051135

Alamat: Ds Daren Rt: 02 Rw: 01
Kudus, 02 Nopember 2014

Disahkan Oleh:
Pembimbing Utama

Rizkyari Meimharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Kudus, 02 Nopember 2014



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA
SDSEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMIYAH
GEBOG KUDUS)

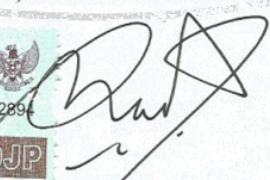
NAMA : RIZA ADLAN RIFQI

NIM : 201051056

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 17 Desember 2014




Riza Adlan Rifqi
Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA
SDSEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMIAH
GEBOG KUDUS)
NAMA : RIZA ADLAN RIFQI
NIM : 201051056

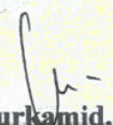
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 17 Desember 2014

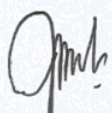
Pembimbing 1

Pembimbing 2


Rizkysari Meinaharani, M.Kom
NIDN. 0620038501


Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN.0620068302

Mengetahui
Ka. Prodi Teknik Informatika


Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA
SDSEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
(STUDI KASUS : MI NU ATTARBIYATUL ISLAMIYAH
GEBOG KUDUS)
NAMA : RIZA ADLAN RIFQI
NIM : 201051056

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 12 Januari 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 12 Januari 2015

Ketua Penguji

Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Penguji 1

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN.0604048702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ka. Prodi Teknik Informatika



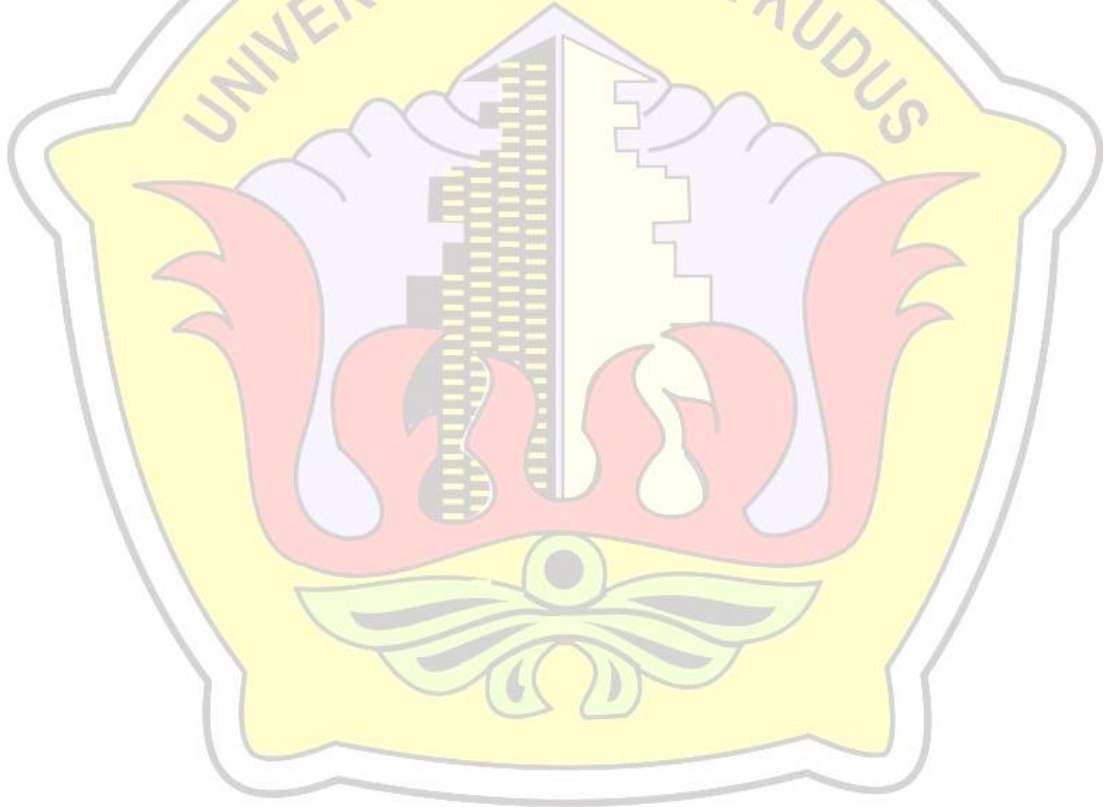
Rochmad Winarso, ST, MT
NIS. 0610701000001138

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

ABSTRAK

Kurangnya media pendukung pembelajaran, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris sampai saat ini kurang efektif, kurang menarik, terkesan monoton, dan akhirnya menjadikan mereka mudah bosan jika belajar Bahasa Inggris dalam bentuk buku atau teks book yang membuat malas siswa dalam membukanya serta memepelajarinya. Atas dasar tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul “Membangun Game Edukasi Tebak Gambar Untuk Siswa Sdsebagai Media Pembelajaran”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Dengan aplikasi ini, diharapkan agar pembelajaran Bahasa Inggris dapat lebih interaktif, efektif, menarik dan tidak membosankan yang dilengkapi dengan *game*. Dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang telah dimiliki oleh kebanyakan sekolah diharapkan agar proses belajar mengajar Bahasa Inggris lebih efektif.

Kata Kunci: *Game, Bahasa Inggris, Flash, Research and Development.*



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan tugas pembuatan makalah yang berjudul “RANCANG BANGUN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR UNTUK SISWA SDSEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” karena dukungan dari berbagai pihak yang tidak ternilai besarnya. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, SH., MS, selaku Rektor Universitas MuriaKudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas TeknikUniversitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Program StudiTeknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku pembimbing utama Skripsi penulis.
5. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing pembantu Skripsi penulis.
6. Keluarga besar MAPALA “ARGA DAHANA” yang telah membantu sarana prasarana serta dukunganya.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga beliau-beliau diatas mendapatkan imbalan yang lebih besar dari Tuhan yang maha kuasa melebihi apa yang beliau-beliau diberikan kepada penulis.

Kudus, 17 Nopember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------|------|
| COVER | i |
| HALAMAN SAMPUL | ii |
| PENGESAHAN STATUS SKRIPSI | iii |
| PERNYATAAN PENULIS | iv |
| PERSETUJUAN SKRIPSI | v |
| PENGESAHAN SKRIPSI | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | ix |

BAB I. PENDAHULUAN

| | |
|---------------------------------|---|
| 1.1.Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2.Analisa Masalah | 3 |
| 1.3.Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4.Rumusan Masalah | 3 |
| 1.5.Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.6.Manfaat Penelitian | 4 |

BAB II.KAJIAN PUSTAKA

| | |
|---|----|
| 2.1.Penelitian Terkait | 6 |
| 2.2.Landasan Teori..... | 7 |
| 2.2.1. Game Edukasi..... | 7 |
| 2.2.2. Media Pembelajaran | 11 |
| 2.2.3. Format Penyajian Media | 14 |
| 2.2.4. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran | 15 |
| 2.2.5. Macro Media Flash..... | 17 |
| 2.2.6. Flowchart..... | 19 |
| 2.2.7. Bahasa Inggris Untuk Siswa..... | 20 |
| 2.3.Kerangka Pemikiran | 21 |

BAB III. METODE PENELITIAN

| | |
|--------------------------------|----|
| 3.1. Metode Penelitian | 23 |
| 3.2. Prosedur Penelitian | 23 |

BAB IV. ANALISA, PERANCANGAN DAN DESAIN GAME

| | |
|--|----|
| 1.1. Tahap Analisa Kebutuhan | 27 |
| 1.2. Tahap Desain Produk..... | 28 |
| 1.2.1. Struktur Program | 28 |
| 1.2.2. <i>Flowchart</i> Aplikasi..... | 29 |
| 1.2.2.1. <i>Flowchart</i> Menu Utama | 29 |
| 1.2.2.2. <i>Flowchart</i> About | 30 |
| 1.2.2.3. <i>Flowchart</i> Mulai Game | 31 |
| 1.2.3. <i>Storyboard</i> | 32 |

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| 5.1 Implementasi..... | 35 |
| 5.2 Pengkodean..... | 39 |
| 5.3 Pengujian | 39 |
| 5.4 Publikasi..... | 39 |
| 5.5 Hasil Pengujian Produk | 39 |
| 5.6 Pengukuran | 43 |
| 5.6.1 Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest..... | 43 |
| 5.6.2 Penentuan Nilai | 44 |
| 5.6.3 Aspek Penilaian..... | 44 |
| 5.6.4 Format Kuisisioner | 45 |
| 5.6.5 Hasil Penghitungan Kuisisioner..... | 45 |
| 5.6.6 Kesimpulan Perhitungan Kuisisioner | 46 |

BAB VI. PENUTUP

| | |
|-----------------------|----|
| 7.1. Kesimpulan | 47 |
| 7.2. Saran..... | 47 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA | 48 |
|-----------------------------|-----------|

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.5: <i>Storyboard</i> Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Tebak Gambar Untuk SiswaSD Sebagai Media Pembelajaran..... | 34 |
| Tabel 5.1: Hasil Pengujian <i>BlackBoxTesting</i> | 40 |
| Tabel 5.2: Hasil Pengujian pada <i>desktop</i> | 42 |
| Tabel 5.3: Hasil Pretest & Posttest..... | 43 |
| Tabel 5.4: Hasil Quisioner | 45 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran | 22 |
| Gambar 3.1 Tahap-Tahap Penelitian Metode Research and Development..... | 23 |
| Gambar 4.1 Struktur Program Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Tebak Gambar Untuk SiswaSD Sebagai Media Pembelajaran | 28 |
| Gambar 4.2 Menu utama Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Tebak Gambar Untuk SiswaSD Sebagai Media Pembelajaran | 29 |
| Gambar 4.3 Menu Tentang Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Tebak Gambar Untuk SiswaSD Sebagai Media Pembelajaran | 30 |
| Gambar 4.4 Flowchart Mulai Aplikasi <i>Game</i> Edukasi Tebak Gambar Untuk SiswaSD Sebagai Media Pembelajaran | 31 |
| Gambar 5.1 Implementasi Halaman Pembuka Level 1..... | 35 |
| Gambar 5.2 Implementasi Halaman Pembuka Level 2..... | 36 |
| Gambar 5.3 Implementasi Halaman About..... | 36 |
| Gambar 5.4 Implementasi Halaman Play Level 1 | 37 |
| Gambar 5.5 Implementasi Halaman Play Level 2 | 37 |
| Gambar 5.6 Implementasi Level 1 & Level 2..... | 38 |
| Gambar 5.7 Implementasi Level 1 & Level 2..... | 38 |
| Gambar 5.8 Grafik perhitungan jumlah rata-rata hasil dari kuisioner | 46 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Foto Implementasi dan Pengujian Program

Lampiran II Lembar Pretest dan Posttest

Lampiran III Lembar Kuisioner

Lampiran IV Lembar Bimbingan Konsultasi

Lampiran V Lembar Revisi Sidang Skripsi

